

Segade, Lara

El simulacro como umbral de la memoria en Las islas de Carlos Gamerro

VII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria

18, 19 y 20 de mayo de 2009

CITA SUGERIDA:

Segade, L. (2009) El simulacro como umbral de la memoria en Las islas de Carlos Gamerro [en línea]. VII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria, 18, 19 y 20 de mayo de 2009, La Plata. Estados de la cuestión: Actualidad de los estudios de teoría, crítica e historia literaria. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3618/ev.3618.pdf

Documento disponible para su consulta y descarga en **Memoria Académica**, repositorio institucional de la **Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE)** de la **Universidad Nacional de La Plata**. Gestionado por **Bibhuma**, biblioteca de la FaHCE.

Para más información consulte los sitios:

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar>

<http://www.bibhuma.fahce.unlp.edu.ar>



Esta obra está bajo licencia 2.5 de Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

El simulacro como umbral de la memoria en *Las islas* de Carlos Gamerro

Lara Segade
Universidad de Buenos Aires

Resumen

En el presente trabajo, nos proponemos partir de la lectura de *Las islas* de Carlos Gamerro para reflexionar sobre algunos de los modos en que la literatura puede dar lugar a la memoria de la realidad histórica, en este caso la guerra de Malvinas. Para ello, relevaremos, en primera instancia, las diferentes formas en que la guerra aparece representada en esta novela, cuya acción transcurre en 1992 y es protagonizada por un grupo de ex combatientes. A través del análisis de los modos de representación de la guerra, veremos que se trata siempre de imitaciones o simulacros de la guerra: maquetas, videojuegos, luchas de "Titanes en el Ring". Así, por un lado, la guerra parece continuar repitiéndose en infinitas formas pero, por el otro, tales formas implican siempre un desplazamiento que impide pensar en una identificación entre el original y la copia, aunque por momentos los términos se confundan. Intentaremos entonces, en una segunda instancia, preguntarnos por ese espacio entre el recuerdo y las representaciones del recuerdo en el presente, ya que creemos que es allí donde los ex combatientes de *Las islas* recuperan algo del pasado. Creemos que en las ficciones del presente se escondería algo de la experiencia real, tanto en lo que tienen de reproducción mimética de la guerra como, y especialmente, en los puntos en que se alejan de ella. Intentaremos entonces, por último, mostrar cómo las diversas formas de simulación de lo real pueden convertirse en una manera de dar lugar a la experiencia y a la memoria.

Palabras clave: memoria - simulacro – Malvinas - narración - experiencia

En *Las islas*, de Carlos Gamerro (1998),¹ el multimillonario Tamerlán contrata a un ex combatiente de Malvinas, Felipe Félix, para que con sus habilidades informáticas lo ayude a encontrar a los 20 testigos de un asesinato cometido por su hijo. Así comienza una historia que sólo en apariencia no tiene nada que ver con la guerra. Porque en su investigación Félix encuentra a cada paso referencias a ella, tantas, que finalmente parece que ambas historias, la de Malvinas en 1982 y la del asesinato diez años después, se confunden en una sola. En 1992, la guerra vuelve, se hace presente. Los ex combatientes que Félix se cruza en su investigación dedican su tiempo a representar y revivir la guerra por distintos medios: un combate naval en los lagos de Palermo donde se intenta invadir la isla del medio con barquitos a pedal, una lucha de Titanes en el Ring entre un paracaidista inglés y un soldado argentino, una maqueta de Puerto Argentino. Los ex compañeros de armas de Félix parecen no poder dejar de hablar de la guerra ni de volverla presente en cada uno de sus actos: no pueden dejar de simularla.

Como ya señaló Martín Kohan, una de las figuras centrales de esta novela es el simulacro. Pero no se trata de ese simulacro absoluto que, en última instancia, implica un borramiento de la diferencia entre el original y la copia. Dice Kohan:

Las islas es más que una ecuación que homologa la guerra con el simulacro de esa guerra. *Las islas* es más que una implementación narrativa de las discutibles, y discutidas, teorías de Baudrillard sobre la Guerra del Golfo, por las que se suprimiría toda distinción entre el hecho de jugar a la guerra de Malvinas en la pantalla de la computadora y el hecho de haber estado en el frente de combate. (1999: 9)

¹ Cuando se trate de *Las islas*, se indicará el número de página entre paréntesis en las citas; todas pertenecen a la edición de Simurg, Buenos Aires, 1998.

En efecto, Baudrillard sostiene que, como consecuencia de su exacta coincidencia con el original, “la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo ‘verdadero’ y de lo ‘falso’, de lo ‘real’ y de lo ‘imaginario’” (2005: 12). La novela de Gamerro parece, por el contrario, reforzar la preeminencia de lo real (la guerra) por medio del recurso a los simulacros. Así, por ejemplo, cuando Félix necesita un uniforme para presentarse ante sus ex compañeros, como perdió el suyo, compra uno en el pasaje subterráneo que cruza la 9 de julio a la altura de Corrientes. Lo parecido que pueda ser el traje resulta un hecho secundario respecto de que quien lo usa es efectivamente un ex combatiente. Eso es en definitiva lo que lo vuelve verosímil. La diferenciación que normalmente establece un disfraz entre una identidad falsa y otra verdadera queda aquí desdibujada, en tanto el disfraz lo que produce es un reforzamiento de la identidad verdadera. Tomás, uno de los ex combatientes, se tatuó en el brazo el contorno de las islas. Pero lo hizo sobre una herida de guerra, de manera que la representación no sólo alude a la experiencia de la guerra, también la contiene. Así, estas representaciones que, por semejanza, simulan alguno de los aspectos de la guerra, lejos de remitir a una ausencia, se superponen a la realidad y, en vez de velarla, la muestran.

En *Las islas*, a pesar de los esfuerzos por reproducir fielmente los combates o el territorio de Malvinas, a pesar incluso de las frecuentes confusiones entre la realidad y la ficción, pareciera haber siempre algo que impide pensar en una identificación absoluta entre el original y la copia. En los ejemplos citados se trata de una huella de lo real que subsiste por debajo del simulacro y reclama su preeminencia. En otros casos, se trata más bien de un desplazamiento, una evidente falta de concordancia entre el original y la copia. Se analizarán ahora estos casos y el modo en que en tales desplazamientos se recupera el referente, que no es otro que la experiencia material de la guerra. La pregunta central es por esa brecha que se abre entre el recuerdo y las representaciones del recuerdo en el presente y que define a los simulacros de esta novela.

Recordar, en *Las islas*, no es casi nunca un hecho pasivo. Implica una puesta en acto y una materialización. Algo (un tatuaje, una reproducción del combate, un traje) está en lugar de su equivalente real, simulándolo pero a la vez aludiendo a él. La sustitución nunca ocurre del todo, funciona más bien como superposición que en sus relieves desparejos o en sus desplazamientos permite ver, debajo, al original.

Por otra parte, las diversas formas en que la guerra es representada diez años después implican muchas veces también operaciones sobre el pasado. No importa aquí la exactitud de la imitación sino, por el contrario, la variación respecto del modelo, en tanto permite revertir los aspectos más dolorosos de la guerra.

Así, en un curso de historia nacional, se expone una teoría según la cual los judíos, al ser rechazados en el continente, intentaron, en complicidad con Inglaterra, hacer base en Malvinas con el objeto de dominar el mundo desde allí. A principios del 82, los ingleses se estaban retirando de las islas para que las poblaran colonos chilenos e israelíes. Desde este punto de vista, el haber impedido este plan en el 82 implica que Argentina en realidad ganó la guerra. En la misma línea, Sergio, otro de los ex combatientes,

[...] tenía pasión por la historia alternativa. Revisaba cada acontecimiento progresivamente, con minuciosidad obsesiva, buscando siempre el nudo a partir del cual las cosas podrían haber sido de otra manera, en cada bifurcación siguiendo siempre un camino distinto al que la historia había elegido. Afirmaba estar trabajando en un libro que se llamaría “Mil finales posibles distintos para la guerra de Malvinas”. (61)

En estas y otras versiones alternativas de la historia de *Las islas*, la copia no coincide con el original. Lo que parece ponerse en juego en este desplazamiento es la posibilidad de operar un cambio efectivo en el pasado: que Argentina haya ganado la

guerra. Así, *Las islas* comienza a configurar algunos de los problemas en torno a lo que constituye el drama central de la guerra para sus protagonistas: la derrota. Lo que subyace al recurso a veces delirante de las versiones parece ser el deseo de los ex combatientes de cambiar la historia. Éste se convierte por lo tanto en un problema central del presente de la novela: es desde lo no resuelto del presente desde donde nacen las historias alternativas. Dice Félix sobre el libro que escribe su amigo con los mil finales posibles para la guerra:

Yo no había encontrado nada parecido en la bibliografía inglesa sobre la guerra. Los ganadores, parece, llegan al final pensando que siguieron una línea recta que sólo podía conducirlos al lugar que ocupan; seremos los perdedores los que siempre nos interrogaremos acerca de las posibilidades de la historia. (61)

Otro de los ex combatientes, Ignacio, se aferra también a una de esas otras posibilidades que la historia ofrece a la imaginación de los vencidos: se trata en este caso de la postergación de la catástrofe. Desde hace años está construyendo en el sótano de su casa una maqueta de Puerto Argentino. Cuando esté terminada, se utilizará para simular el bombardeo inglés del 1 de mayo. Pero él nunca la termina:

[...] quería reproducir con exactitud cada piedra, cada ventana, cada cerco caído y cada participante individual; lograr como una fotografía de satélite captar cada detalle de esa mañana de abril cuando la guerra era todavía una posibilidad remota, y erigir la perfección de su modelo en amuleto contra su llegada. Ignacio había descubierto, de manera puramente intuitiva, que el espacio es infinitamente divisible y que mientras uno profundice en esta división puede obligar a mantenerse inmóvil al tiempo. Siempre habría algún detalle que agregar a la cada vez más perfecta reproducción de ese maravilloso 30 de abril, y mientras tanto, hasta que éste alcanzara su plenitud, el 1 de mayo tendría que esperar. (77)

En este caso, el realismo, con la única salvedad de la escala, es una herramienta al servicio de la versión alternativa de la historia.

Para encontrar la lista de testigos del crimen, Félix debe entrar a la SIDE. Construye entonces el videojuego de Malvinas que le tiene prometido a Verraco, oficial en Malvinas y actual funcionario del Estado. El videojuego le dará, por un lado, la excusa para entrar al edificio; por el otro, le permitirá ingresar a las computadoras y conseguir los veinte nombres que le pidió Tamerlán.

Como no hay modelos de la Guerra de Malvinas, Félix debe cortar y pegar fragmentos de otras guerras, de otras armas, de otros paisajes. En este sentido, la imitación realista resulta irrelevante. Sostiene el mismo Félix: “No caí, como Ignacio, en la tentación de seguir perfeccionando eternamente la reproducción, no hacía falta porque en esta versión de la historia el pueblo iba a seguir siendo nuestro” (96). Verraco es lo que podría llamarse un fanático de Malvinas. Su función en la SIDE consiste básicamente en idear planes para la reconquista, en los que el principio de realidad parece bastante desdibujado. Incluyen, por ejemplo, un video para seducir a los kelpers intitulado “Tú eliges”. Así, su único objetivo con el videojuego es repetir la guerra pero revertir el resultado. “[Verraco] no querría nada de realismo para una fantasía de venganza que había alimentado con dedicación maternal, día a día durante diez años” (106). Aquí un simulacro realista obturaría la posibilidad de cambio que es el deseo que anida en el fanatismo de Verraco. Por eso no importa que el paisaje sea el de un frente ruso en el 45 o que soldados argentinos festejen enarbolando banderas de Saddam Hussein. Incluso tal vez esos desplazamientos permitan, al alejar a la simulación de su modelo, que la invariable victoria argentina que construye Félix sea, en este nuevo escenario, totalmente posible y verosímil.

Consciente de esto, Félix introduce un virus en el programa del juego, que activará si no consigue la lista de nombres durante la instalación. El virus elevará la dificultad del juego, de manera tal que la guerra en la pantalla reproduzca la de diez años antes en las islas y el resultado se repita. Cuando el virus es activado, Verraco, bañado en lágrimas, llama a Félix para que corrija el juego y así éste consigue volver a la SIDE y obtener lo que necesita. La variación de la copia es aquí crucial: volver a vivir lo mismo por segunda vez sería intolerable.

Esta asimetría entre original y copia no impide, sin embargo, que los personajes de *Las islas* confundan con frecuencia ambos niveles. Así, Félix, durante la construcción del videojuego, decide tomar cocaína porque ceder al cansancio equivaldría a una rendición. Se dice a sí mismo: “[...] no tenés por qué aguantarlo más: están por desembarcar los ingleses y no podés recibirlos en este estado de debilidad; si no por vos, hacelo al menos por la patria” (94). Efectivamente, cuando se distrae, el juego sigue avanzando solo y los ingleses toman la delantera. Al terminar, se queda dormido y sueña con las islas. Enseguida despierta y dice: “Era media mañana, y los ruidos de la ciudad que había creído venían de las calles de Puerto Argentino entraban en realidad a través de las ventanas de mi casa. Lo hicimos, pensé, cerrando los ojos mientras el disco ronroneaba grabando la versión definitiva del juego. Ganamos”. (110)

La simulación asume entonces en *Las islas* una forma inexacta. Y pareciera ser precisamente en ese margen de inexactitud, en esa diferencia respecto del original, donde se cifra la posibilidad de recordar. Si es tan fácil confundir el original y la copia no es porque sean iguales sino porque los dos confluyen en el presente. De ahí la percepción de que la guerra no ha terminado que comparten la mayoría de los que participaron en ella. De ahí, también, que los personajes de esta novela recuerden repitiendo la guerra y modificándola, de manera que el recuerdo adquiere una dimensión performativa vinculada al orden del deseo. Así, en el acto de memoria, se conjugan dos tiempos, el pasado doloroso de la guerra y la necesidad presente de articularlo.

El *flashback* se convierte entonces en el principal modo en que la guerra es narrada. Félix, el más reacio a recordar entre sus compañeros, a veces es como si se transportara al pasado y estuviera realmente en la guerra. Después vuelve y así, yendo y viniendo, la referencia temporal se le pierde. Es lo que le pasa, por ejemplo, en un reencuentro de ex combatientes: “Me puteé mentalmente por haber venido, por haber tomado tanto, por creer que el espanto del que había venido a rodearme iba a borrar el espanto acumulado de los últimos días. Ahora estaba condenado a recordar.” (352) Quiere irse, pero no lo dejan; lo llaman “desertor”. De a poco va cediendo y el recuerdo ocupa cada vez más espacio.

En la reunión está también Verraco, y en sus *flashbacks* Félix comienza a recordar algo que tenía olvidado. Verraco, durante la guerra, torturó a uno de sus compañeros por no querer convidarle la comida que había conseguido. Con un generador improvisó una picana y cuando ésta se quemó obligó a Félix y a los otros que presenciaban la escena a estaquearlo. Y después, recuerda Félix, Verraco pronunció un discurso en el que exaltaba las virtudes de los métodos de la dictadura:

Mucho manual, mucho mapa, mucho pizarrón, los ingleses. Se creen que se las saben todas, pero *nosotros* [...] somos veteranos de una guerra que ellos no vieron ni en los libros. ¡Vamos a ver de qué les sirve la teoría cuando estén amarrados acá abajo! ¡Denme sólo unos elásticos de cama viejos y una batería bien cargada y van a ver como en este sector la guerra se termina en dos patadas! (359)

Así, el recuerdo, al volverse presente, permite recuperar una dimensión olvidada de Verraco. Como muchos de los militares que combatieron en Malvinas, él también participó de lo que considera otra guerra: la interna contra la “subversión”. Este doble

rol de los militares constituye uno de los dilemas vinculados a la construcción de la memoria de Malvinas, junto con el de la asignación de un lugar en la sociedad a los ex combatientes. *Las islas* recupera estas cuestiones en su dimensión problemática a través de los distintos simulacros y es por eso que éstos funcionan como puertas de acceso para el recuerdo y, más ampliamente, para la memoria.

La guerra, tal como la recuerdan y la simulan en esta novela quienes participaron de ella, no es todavía un hecho histórico, en tanto sus sentidos no están cerrados. Según la distinción que la propia novela establece, la guerra carece de “ese fatal tono sepia que marca el grado en que los hechos políticos se han convertido en históricos” (126) y que en el orden del relato se caracteriza por “la repetición, la exageración y la anécdota irrelevante” (126). Lo que el recuerdo posibilita aquí es que cuestiones como la dificultad de asignar un lugar en la memoria a los militares y a los soldados de Malvinas sean vividas como problemas del presente, por lo tanto políticos más que históricos y por lo tanto abiertos. “Todos soñamos con volver. Es difícil de explicar. Yo no volvería ni loco. Pero sueño con volver [...] No es el criminal el que vuelve al lugar del crimen. Es la víctima, bajo la tiránica esperanza de cambiar ese resultado injusto que la dañó” (404).

La herida sigue abierta y cada simulacro es como una curita que, imitando imperfectamente el color de la piel, pretende taparla.

Diez años había dormido bajo el abrigo incierto de la ciudad del dolor, y ahora despertaba desnudo bajo el brillo único de las estrellas. Era el fin de la comedia. En ese momento una mano gigante bajó del cielo y levantándola de una punta, como quien se prepara para sacar una curita, arrancó de un tirón la piel de la ciudad, para revelar debajo el páramo desolado, los pastizales barridos por el viento, los ríos de piedra, las rocas y el barro y los turbales de Malvinas. (541)

La guerra de Malvinas, según *Las islas*, no sólo ha tenido lugar, sino que sigue teniendo lugar, sigue librándose en el presente bajo la forma de las batallas por el sentido. Esto es lo que exhiben los retornos bajo la forma de copias inexactas: la posibilidad de una memoria en la que las tensiones no sean anuladas sino expuestas.

Bibliografía

Baudrillard, Jean (2005). *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.

----- (1996). *La guerra del golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama.

Gamero, Carlos (1998). *Las islas*, Buenos Aires, Simurg.

Guber, Rosana (2001). *¿Por qué Malvinas?*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

----- (2004). *De chicos a veteranos*, Buenos Aires, Antropofagia.

Kohan, Martín y otros (1993). “Trashumantes de neblina, no las hemos de encontrar”. *Espacios de Crítica y Producción* 13: 82-87.

Kohan, Martín (1999). “El fin de una épica”. *Punto de Vista* 64: 6-11

Lorenz, Federico (2006). *Las guerras por Malvinas*, Buenos Aires, Edhasa.